

O JOGO DA FORÇA

Este ano vamos jogar à Força! Toda a gente conhece as regras deste jogo, mas para que não haja dúvidas e como vão ser os vossos programas em Java a jogar sozinhos vamos enunciar as regras mais uma vez:

- (1) Uma palavra secreta é escolhida, por vezes de forma aleatória mas outras vezes não, de entre as palavras do dicionário **pt.dic**.
- (2) Neste dicionário as palavras não têm acentuação, por exemplo a palavra “cão” surge com “cao”. Notem, no entanto, que “força” e “forca” contam como palavras distintas.
- (3) No início de cada jogo só é conhecido o número de letras da palavra. Esta informação é divulgada por uma classe que implementa o interface **HangmanServerInterface** através da definição da função **getWordSize()**;
- (4) O programa de cada candidato deve ser uma implementação do interface **HangmanClientInterface**.
- (5) A função **String getName()** deve devolver um nome original para a sua equipa.
- (6) Em cada jogada, é chamada a função **String guess()** que pode devolver uma String com apenas uma letra ou tentar adivinhar a palavra secreta. Dado que não serão usadas palavras com tamanho inferior a 3 letras, sempre que a String tiver mais do que uma letra considera-se que está a tentar adivinhar a palavra.
- (7) Pode em qualquer altura consultar o estado da palavra a adivinhar usando a função **String getUpdatedGuess()**.
- (8) Se escolher uma letra e a letra não pertencer à palavra o jogador/programa perde uma tentativa.
- (9) Se tentar adivinhar a palavra e acertar o jogador/programa ganha um ponto, sendo ainda registado o número de tentativas usadas e o tempo de processamento gasto.

- (10) Se tentar adivinhar a palavra e falhar o jogador/programa perde uma tentativa.
- (11) Se ao fim de 7 tentativas a palavra secreta não for identificada corretamente o jogador/programa “morre enforcado”.
- (12) A classificação dos jogadores/programas será feita de acordo com o número de palavras secretas identificadas. O número de tentativas total e o tempo de processamento serão utilizados em caso de empate.
- (13) Cada participante deve ainda escolher uma palavra do dicionário para desafiar os seus oponentes, na Grande Final.

Implementa a tua estratégia, de acordo com as indicações anteriores, num ficheiro **nomeDaEquipa.java** (substitua *nomeDaEquipa* pelo nome da sua equipa que deve ser coerente com o que é devolvido pela função **getName()**) e envia-o, até às 08h00 do dia 12 de Fevereiro, para luis.nunes@iscte-iul.pt.

Estará disponível um projecto eclipse com *stubs* de implementação de servidor e cliente para ter uma ideia de como será a avaliação da sua estratégia bem como o dicionário usado. O projecto está na pasta partilhada:

- https://iscteiu1365-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lmn_iscte-iul_pt/ElzJ__RLiL1DtzbYgd5XNwB61qx190KxX0AB3H1BnseKg?e=8JTmVf

Para importar para o eclipse use File/Import/General/Existing Projects Into Workspace/Select Archive File/.

Os 5 melhores programas serão seleccionados para a Grande Final que se irá realizar no dia 14 de Fevereiro, às 10h na sala C103.

Boa sorte!

Organização do concurso: João Costa, Luís Carvalho e Luís Nunes.

Programação da plataforma: Luís Nunes.